

Dans AE d'importants changements concernent le pool des pilotes et leur entraînement.

Au départ les écoles de pilotes recrutent des novices sans aucune expérience (expérience 2) puis au fur et à mesure que les mois passent l'expérience progresse jusqu'à un niveau d'environ 40.

Pilot Pool/Experience and Replacement Rate Date: Dec 10, 1941

Nationality	In Pool	Added	Experience	Replacement	1-3		4-6		7-9		10-12	
					#	Exp	#	Exp	#	Exp	#	Exp
U Navy	877	0	30	72	211	2	222	17	220	30	213	40
U Army	439	0	45	63	186	2	194	16	197	28	192	37

➔ Reserve pool ➔ Back ➔ Exit

There are 115 pilots in reserve, either in a group's reserve or in the general pilot reserve

Rank	Name	Due	Mis	Kills	Exp	Status	Group	Nat
LT	Yamagata, S.	-	0	0	82	OK	Chitose Ku K-1	U Navy
PO2	Ela, F.	-	0	0	82	OK	Chitose Ku S-1	U Navy
CPO	Sega, M.	-	0	0	89	OK	Chitose Ku S-1	U Navy
PO2	Takahashi, S.	-	0	0	85	OK	Chitose Ku S-1	U Navy
PO1	Nishizawa, H.	-	0	0	93	OK	Chitose Ku S-1	U Navy
CPO	Nakaya, Y.	-	0	0	89	OK	Chitose Ku S-1	U Navy
PO2	Nagano, K.	-	0	0	90	OK	Chitose Ku S-1	U Navy
CPO	Ogata, N.	-	0	0	91	OK	Chitose Ku S-1	U Navy
CPO	Yodomo, S.	-	0	0	89	OK	Chitose Ku S-1	U Navy
PO2	Yamashita, S.	-	0	0	87	OK	Chitose Ku S-1	U Navy
CPO	Yamamoto, T.	-	0	0	83	OK	Chitose Ku S-1	U Navy
PO2	Atabe, T.	-	0	0	85	OK	Chitose Ku S-1	U Navy
PO2	Okano, H.	-	0	0	90	OK	Chitose Ku S-1 Det	U Navy
WO	Suzumura, T.	-	0	0	90	OK	Chitose Ku S-1 Det	U Navy
CPO	Tanaka, J.	-	0	0	85	OK	Chitose Ku S-1 Det	U Navy
PO2	Wajima, Y.	-	0	0	82	OK	Chitose Ku S-1 Det	U Navy
PO1	Watanabe, H.	-	0	0	89	OK	Chitose Ku S-1 Det	U Navy
LT	Nabeta, M.	-	0	0	82	OK	Kanoya Ku K-1	U Navy
LT	Higuchi, M.	-	0	0	83	OK	Kanoya Ku K-1	U Navy
LT	Ito, H.	-	0	0	83	OK	Kanoya Ku K-1	U Navy
CPO	Nitukawa, T.	-	0	0	82	OK	Kanoya Ku K-1	U Navy
PO1	Yamamoto, Y.	-	0	0	80	OK	Kanoya Ku K-1	U Navy
PO1	Nakagawa, Y.	-	0	0	84	OK	Kanoya Ku K-1	U Navy
LTJG	Sudo, H.	-	0	0	81	OK	Kanoya Ku K-1 Det	U Navy
LT	Morita, T.	-	0	0	80	OK	Kanoya Ku K-1 Det	U Navy
CPO	Kotani, T.	-	0	0	79	OK	Kanoya Ku K-1 Det	U Navy
LCDR	Oda U.	-	0	0	47	OK	18th Fu T-2	U Navy

➔ Back

A tout moment le joueur peut prélever des pilotes dans ce pool général pour les affecter à des escadrilles pour parfaire leur entraînement dans une spécialité donnée.

2741 - VP-44 (Withdraw by 23 Jun, 1943*)
 Squadron - US Navy (12) Changing to 15 in Jan 43
 Attached to: West Coast (R)
 Based at: San Francisco
 PBV-5A Catalina - Float Patrol

Aircraft: 6
 Serviceable: 6
 Maint'd / Damaged: 0/0
 In Reserve: 0

Losses
 Ops/WOff: 0/0
 A2A/Flak: 0/0
 Ground: 0

Maximum Range [hexes/miles] 56 / 2213
 Extended Radius [hexes/miles] 18 / 719
 Normal Radius [hexes/miles] 15 / 575
 Maximum Altitude [feet] 13,000
 Speed (cruise/max) [mph] 113 / 175

Ready Pilots: 6
 Average Experience: 45
 Morale: 45
 Fatigue: 3
 Kills: 0

KIA: 0/0
 WIA: 0/0
 MIA: 0/0

Get New Pilot → Get 6 Pilots
 Major Skills: None
 Commander: L.L.R. Brinker, R.C.
 Leadership: 49 - Inspiration: 54
 Admin: 52 Aggression: 70
 Naval: 49 Air: 56 Land: 18

Transfer to Base → Transfer to Ship →
 Disband Group → Withdraw Group →
 No replacements Upgrade Now
 Draw one Aircraft from Pool (U)
 Do Not Upgrade
 Using TORPEDOES
 Set All PBV-5A Catalinas at this base →
 Set All Patrols at this base →
 Will return in Sep 43 as VP-44
 Flying Day Operations - Change to Night →

Group Mission:
 Airfield Attack →
 Port Attack →
 Naval Attack →
 Recon →
 Naval Search →
 ASW Patrol →
 Supply Transport →
 Troop Transport →
 Pick Up Troops →
 Training →

Target: None
 Cannot Select Target

Patrol levels
 Train 80

Current Altitude: 6000
 Maximum Range: 18
 Next Group →

PILOTS AIRCRAFT DATA Location is group base

Dans l'exemple ci dessus l'escadrille de Catalinas s'entraîne à l'attaque navale.

On aboutit ainsi à différentes spécialités pour les pilotes. Dans l'exemple ci dessous vous avez une escadrille de chasseurs dont les pilotes sont excellents en combats aériens et strafing mais pas du tout compétents pour le reste:

Air= combat aérien

NavB= attaque navale par bombardement

NavT= attaque à la torpille

NavS= reconnaissance maritime

Recn= reconnaissance

ASW = lutte anti sous marine

Tran= transport

GrdB = attaque au sol

Low N = attaque à basse altitude sur navires

Low G = attaque à basse altitude sur objectifs au sol

Staf (strafing ?) et Def n (défense en CAP) ?

L'entraînement des pilotes

Le système d'entraînement des pilotes à AE s'est complexifié par rapport à WITP. Un pilote est évalué par rapport à son niveau d'expérience dans différentes spécialités de l'armée de l'air. Un niveau d'expérience moyen résume le niveau global du pilote.

En dessous d'un niveau d'expérience de 49 il est conseillé d'entraîner les pilotes en « general training ». L'amélioration de leur niveau global permet de limiter les pertes opérationnelles et la casse à l'atterrissage. A 50 et plus le niveau d'expérience global d'un pilote ne progresse plus. Il faut alors spécialiser l'entraînement.

Une grille permet d'apprécier pour chaque pilote ses points forts ou ses déficiences.

Expérience par spécialité:

Exp: niveau d'expérience moyen de toutes les aptitudes d'un pilote

Air: expérience en combat aérien.

NavB: bombardement horizontal et bombardement en piqué sur des navires

NavT: attaque à la torpille des navires

NavS: patrouille navale (permet d'identifier correctement les navires et évite les fausses alertes)

Recn: reconnaissance

ASW: lutte anti sous marine

Tran: transport aérien

GrdB: bombardement horizontal et en piqué de cibles au sol

LowN: bombardement de navires en dessous de 6000 pieds

LowG: bombardement de cibles en dessous de 6000 pieds

Straf : attaque en strafing (100 pieds)

Defn : Défense pendant un combat aérien.

Capacités requises suivant les types de mission:

Air: escorte, sweep, CAP, long range CAP

NavB : attaque navale, kamikaze

NavT: attaque navale à la torpille

NavS: patrouille navale

Recn: reconnaissance

ASW: patrouille anti sous marine

Tran: transport de ravitaillement et de troupes

GrdB: attaque d'aérodromes, d'installations industrielles, d'unités terrestres, de ports.

LowN: attaque de navires en dessous de 6000 pieds

LowG: attaque au sol en dessous de 6000 pieds.

Straf : attaque à 100 pieds

Defn : capacité utilisée dans tout type de mission

Entraînement par le pool des pilotes:

Le pool général de pilotes a pour mission d'entraîner des pilotes partant d'un niveau d'expérience extrêmement bas. Après 10 à 12 mois les pilotes sortent de ce pool avec un niveau moyen d'entraînement de 50 pour les pilotes de la marine japonaise et de 40 pour ceux de l'armée de terre. Ils reçoivent une spécialité plus ou moins aléatoirement qui déterminera leur affectation ultérieure dans une escadrille de chasseurs, de bombardiers etc....

Les pilotes sortant de ce cursus sont alors versés dans le pool de réserve où ils deviennent disponibles pour une affectation dans une escadrille. Dans le pool de réserve on trouve aussi des pilotes blessés en attente de réintégration dans leur escadrille ou des pilotes en surnombre qui attendent qu'une place se libère dans une escadrille déterminée ou encore des pilotes de l'aéronavale qui ont du amerrir en mer, ont été repêchés, et au bout de 2 semaines ont été affectés au pool de réserve. Lorsqu'une escadrille a besoin de pilotes elle puise dans le pool de réserve. Si aucun pilote n'est disponible pour l'escadrille le pilote proviendra du pool général avec évidemment un niveau plus bas d'expérience.

(Le système est extrêmement mal fichu. Lorsqu'on remplace un pilote dans une escadrille il faudrait avoir une fenêtre qui s'ouvre pour choisir le pilote. En fait on a la surprise de découvrir le pilote et son niveau au moment où il arrive dans l'escadrille. Parfois le pilote provient du pool général sans avertissement avec un niveau extrêmement bas. Pour savoir si un pilote est disponible pour une escadrille en particulier il faut réaliser des allers retours entre la carte et le tableau du pool de réserve, ou alors faire une saisie écran et imprimer la liste des pilotes disponibles. Assez archaïque !)

Comme le niveau des pilotes sortant du pool général reste encore assez bas il est préférable de parfaire leur formation dans une escadrille dédiée à l'entraînement.

Techniques d'entraînement dans une escadrille:

1/ les missions menées en dessous de 6000 pieds sont des missions « basse altitude »

2/ pour gagner des points d'expérience en LowN et LowG il faut placer les avions de l'escadrille à l'entraînement entre 100 et 5000 pieds.

3/pour l'entraînement au "strafing" mettre les avions à 100 pieds.

4/ pour gagner de l'expérience en air defense et air combat, aptitudes qui améliorent leurs capacités à se défendre en combat aérien placer les bombardiers en general

training.

5/les chasseurs s'entraînant à 100 pieds gagnent aussi des points d'expérience en air combat.

6/ les gains en points d'expérience s'acquièrent rapidement avec des attaques au sol. N'entraîner les bombardiers que si l'expérience des pilotes est < 30.

7/ spécialiser l'entraînement suivant le type de bombardiers

a/ pour les chasseurs bombardiers et les bombardiers en piqué réaliser l'entraînement sur lowN et strafing.

b/ pour les bombardiers bimoteurs les entraîner en NavB, NavS et ASW.

c/ les quadrimoteurs sont à entraîner en GrdB, NavS, et ASW.

8/ les patrouilleurs sont à entraîner en NavB, NavT (si on peut les équiper en torpilles), NavS et ASW.

9/ les avions de reconnaissance sont à entraîner en Recn et NavS.

10/ pour les chasseurs entraînement en Air et Straf.

Quoiqu'il en soit le niveau maximum d'expérience atteignable par entraînement est de 70.

Les escadrilles à commandement restreint n'ayant aucune possibilité de changer de commandement sont condamnées à rester sur leur territoire national. (USA, Japon insulaire, Mandchoukouo). Ce sont donc d'excellentes formations pour former des pilotes. Une fois la formation achevée à un niveau satisfaisant l'escadrille est dissoute (disband pour réapparaître 120 jours plus tard). Les pilotes rejoignent au bout d'un certain temps le pool de réserve sous la mention « bomber reserve », si l'escadrille dissoute était une unité de bombardement. Ils peuvent ensuite réintégrer une escadrille opérationnelle. Le problème est qu'il y aurait un bug avec un niveau d'expérience qui régresserait lorsque les pilotes arrivent dans le pool de réserve.

Une vieille méthode utilisée déjà dans WITP fonctionne toujours mais ce n'est plus la panacée:

-dissoudre une unité amoindrie par les pertes dans une autre unité, attendre 120 jours pour récupérer l'unité, la remplir avec de jeunes pilotes et les entraîner. Le tout

prend 6 mois.

- Par contre l'entraînement à bon marché sur des unités ennemies volontairement laissées de côté dans des « réserves » ne marchera plus que pour les bombardiers.

80th Sentai is flying the Ki-27b Nats and has 36 pilots. Average Experience: 30, Average Fatigue: 6, Total Kills: 0
No above average skills

Rank	Name	Fat	Mis	Kills	Exp	Air	NavB	NavT	NavS	Recn	ASW	Tran	GrdB	LowN	LowG	Staf	Def'n
ZLT	Hidaka E.	7	0	0	51	30	20	25	20	32	28	29	21	32	25	57	49
WO	Oka T.	4	0	0	49	31	19	30	24	25	32	26	25	31	16	55	42
CPT	Chikami A.	3	0	0	49	48	25	22	19	27	27	27	19	23	26	30	47
WO	Miyama K.	10	0	0	49	31	28	23	24	22	20	24	31	20	22	52	44
WO	Takamaki N.	7	0	0	49	48	23	26	26	27	17	28	22	31	31	54	53
WO	Hayashi T.	7	0	0	49	31	28	16	21	28	27	27	21	33	18	54	51
CPT	Saito U.	9	0	0	48	47	24	30	25	23	23	17	29	21	28	43	46
ILT	Ohashi G.	10	0	0	47	30	22	28	15	23	25	20	20	20	18	50	43
WO	Mitsumasa W.	9	0	0	47	49	15	24	24	19	28	25	25	18	21	48	44
ZLT	Kira D.	10	0	0	46	49	23	22	22	28	30	19	29	26	23	45	45
ZLT	Okamoto I.	12	0	0	46	48	17	17	28	18	34	23	21	24	23	43	40
ZLT	Koda J.	10	0	0	46	47	21	21	30	20	22	23	24	24	24	44	45
ZLT	Saito L.	7	0	0	46	46	25	15	21	14	21	21	23	19	21	47	48
WO	Inohachi S.	10	0	0	46	46	18	25	17	21	29	18	27	24	15	44	47
WO	Kakimoto V.	7	0	0	45	45	22	29	21	21	28	22	17	24	24	40	40
WO	Inoue C.	7	0	0	44	45	19	22	26	34	36	28	18	22	20	37	40
WO	Miyaschi B.	7	0	0	43	40	25	22	20	15	21	19	22	23	19	37	37
ZLT	Okamoto C.	7	0	0	42	39	23	22	24	25	22	19	19	22	24	37	41
ILT	Takamoto M.	7	0	0	42	42	24	22	18	17	22	18	16	21	20	49	47
ILT	Kaoki R.	7	0	0	42	41	18	17	16	22	24	18	23	11	14	34	43
ZLT	Inuzaka W.	7	0	0	41	39	17	24	20	23	23	16	23	13	20	32	42
ILT	Subayama F.	7	0	0	41	40	20	18	26	18	20	15	21	18	34	42	42
ZLT	Makino O.	10	0	0	41	44	19	27	21	15	16	19	18	24	24	44	44
ZLT	Reizo B.	10	0	0	40	42	15	23	19	18	22	24	19	23	24	38	38
ILT	Juni U.	7	0	0	39	40	24	11	11	19	22	27	27	21	18	32	43
ILT	Kisochi P.	4	0	0	36	33	11	12	21	14	9	11	13	17	12	28	29

Next Group Done

**Dans une escadrille de Nates mise à l'entraînement en air training "sweep" on voit clairement progresser le niveau des pilotes en compétence générale et l'expérience en "air".
Les chiffres en orange indique des progrès réalisés dans le mois et en vert le jour même.**

Les instructeurs:

Afin d'accélérer les délais d'instruction des pilotes du pool général il est possible de dédier des pilotes confirmées à une mission d'instruction.

Les pilotes présents dans le pool de réserve avec une expérience au minimum de 81, dont le nom apparait en jaune, ou des pilotes affectés à une escadrille sur la

carte ayant une expérience d'au moins 85 peuvent être versés dans le pool d'instructeurs.

Après leur nouvelle affectation un délai de quelques semaines (ou mois ?) s'écoule avant de voir le nom de ces pilotes apparaître comme instructeurs dans le pool de réserve sous le sigle « training command ».

L'effet de ces instructeurs est mal renseigné. Combien d'instructeurs faut-il pour obtenir un effet, au bout de combien de temps l'effet des instructeurs est-il perceptible ? Toutes ces questions n'ont jamais reçu de réponse de la part des concepteurs.

Tout au plus on peut voir apparaître en début de mois un message apparaître du style:

« Accelerated training for xx pilots»

Ou "XX pilots received accelerated training for US army"

Les instructeurs ont aussi pour effet d'augmenter le niveau d'expérience des pilotes en cas de prélèvements importants dans le pool général aboutissant à une baisse de niveau des pilotes du pool. Mais cet aspect est très mal renseigné dans les règles.

Micke

<http://www.campaigns-france.org/index.php>